

*** NOTICES ***

JPO and INPIT are not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Utility model registration claim]

[Claim 1] The slot game machine for karaoke characterized by preparing the character for an advertisement which displayed the alphabetic character used as advertisements, such as a store name and a trade name, the pattern, etc. on the top of a slot in the slot game machine connected with the control terminal for karaoke while being displayed on the monitor for karaoke at the time of the music waiting between karaoke music.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed explanation of a design]

[0001]

[The technical field to which a design belongs]

The top which was used with karaoke equipment, was displayed on the monitor at the time of the music waiting between karaoke music, and displayed several sorts of characters rotates, and this design is related with the slot game machine for karaoke which opts for a hit in the combination of the top when stopping.

[0002]

[Description of the Prior Art]

Conventionally, what a slot game is displayed on a monitor as as an addition function at the time of the music waiting between karaoke music exists in the karaoke equipment currently installed in the restaurant, the karaoke house, etc.

As the character of the top displayed on this slot game, fruit, vegetables, a figure, etc. are displayed conventionally.

[0003]

[Problem(s) to be Solved by the Device]

As the character of the top of the slot game displayed on a monitor by the conventional slot game machine for karaoke, although fruit, vegetables, a figure, etc. are most as mentioned above In this kind with which a hit is decided by combination of the top when the top as which the characters, such as this, were displayed stops of game So that a customer may memorize the class of character displayed on a monitor to the inside of unconscious and the character same when the top of the train of the width which has already stopped becomes stopping as the character of the train which has already stopped may stop It comes to take out and call nature and its character for opening out of enthusiasm.

However, there is that [no] from which no customers remain in the inside of consciousness about the character with termination of a game henceforth by the class of conventional character.

[0004]

From the point describing above, this design tends to prepare the character for an advertisement in the character of the slot game displayed on a monitor at the time of the music waiting between karaoke music, and tends to offer the slot game machine for karaoke to which I can have a customer memorize this advertisement easily.

[0005]

[Means for Solving the Problem]

While this design is displayed on the monitor for karaoke at the time of the music waiting between karaoke music, since [, such as a store name and a trade name,] the character for an advertisement which displayed the alphabetic character used as an advertisement, the pattern, etc. was prepared in the top of the slot of the slot game machine connected with the control terminal for karaoke, a customer will memorize the character for an advertisement in nature and a monitor's image to it in the inside of unconscious, enjoying a slot game.

[0006]

And if absorbed in a slot game, the character I want each train of a slot to stop will be taken out to nature and opening, among those it will come to remain in advertising contents' consciousness of after slot game termination.

[0007]

[The gestalt of implementation of a design]

Hereafter, the gestalt of 1 operation of this design is explained based on a drawing. The schematic diagram showing the gestalt of the 1 operation of karaoke equipment whose drawing 1 formed the slot game machine for these karaoke, the front view with

which drawing 2 displayed the game of the slot game machine for these karaoke on the monitor, and drawing 3 are the front views showing the character of the top of each train of a slot same as the above.

[0008]

The karaoke equipment of drawing 1 shows the case where the slot game machine 3 is connected with the accounting device control terminal 2 of the commander 1 as a control terminal.

As a control terminal, although the commander 1 is common, an audio amplifier 4 may control.

[0009]

The game of the slot game machine 3 is displayed on a monitor 5.

The accounting device control terminal 2 will be in ready condition by connecting and connecting with accounting equipment 6.

As accounting equipment 6, a coin box, BIRUBOKKUSU, a card system, etc. are used, and the accounting device control terminal 2 judges existence, such as coin, and judges termination of authorization of a performance of karaoke music, disapproval, and a karaoke performance.

[0010]

And after the performance of karaoke music is completed, it is the signal of termination [terminal / 2 / accounting device control].

It is transmitted to the ** slot game machine 3, and the display of a slot game on a monitor 5 is attained. In addition, seven in drawing is a loudspeaker and 8 is a microphone.

[0011]

In the drawing, the slot 9 of three trains is established and, as for the display screen of the slot game machine 3, same number arrangement of some kinds of characters 11 is carried out at the top 10 of the same number of each train, respectively.

And the character 12 for an advertisement which displayed alphabetic characters which serve as an advertisement in addition to this, such as a trade name of the store name of a restaurant, the name of a hotel, alcohol, etc., a pattern, etc. on the top 10 of each train is formed.

The character 12 for an advertisement is suitable—among train number ***** of a slot. Of course, it is altogether good also as the character 12 for an advertisement.

[0012]

[Effect of the Device]

Since the character for an advertisement which displayed the alphabetic character

used as advertisements, such as a store name and a trade name, the pattern, etc. on the top of the slot of the slot game enjoyed at the time of the music waiting between karaoke music was prepared when depending on this design, if their store name, the identifier of alcohol, etc. are displayed, I can have a customer memorize the identifier of a store name and alcohol etc. easily in a restaurant.

and when it hits in the characters for an advertisement, such as a store name, an idea can be elaborated on versatility, such as making especially a prize gorgeous.

Moreover, the advertisement of the general sense is also widely [not only the advertisement of a restaurant, a hotel, etc. but] possible in a karaoke house.

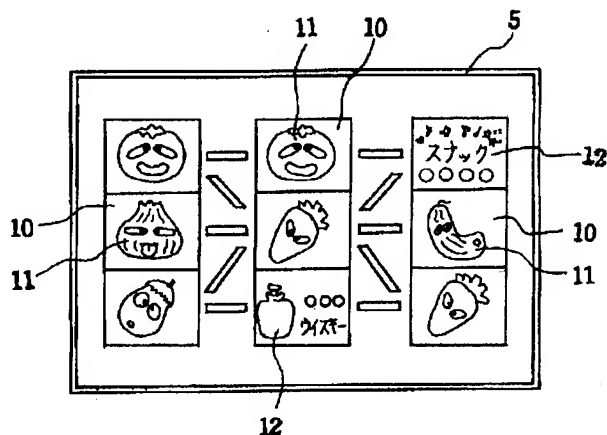
[Translation done.]

(11) 実用新案登録番号

(24)登録日 平成7年(1995)11月15日

評価書の請求 未請求 請求項の数1 FD (全 5 頁)

(54) 【考案の名称】 カラオケ用スロットゲーム機



1

2

【実用新案登録請求の範囲】

【請求項1】 カラオケ用モニターに、カラオケ曲間の曲待ち時に表示されると共に、カラオケ用制御端末に連結されたスロットゲーム機に於いて、スロットのこまに、店名、商品名等、広告となる文字、絵柄等を表示した広告用キャラクターを設けたことを特徴とするカラオケ用スロットゲーム機。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本考案カラオケ用スロットゲーム機を設けたカラオケ装置の一実施の形態を示す系統図である。

【図2】 本考案カラオケ用スロットゲーム機のゲームを*

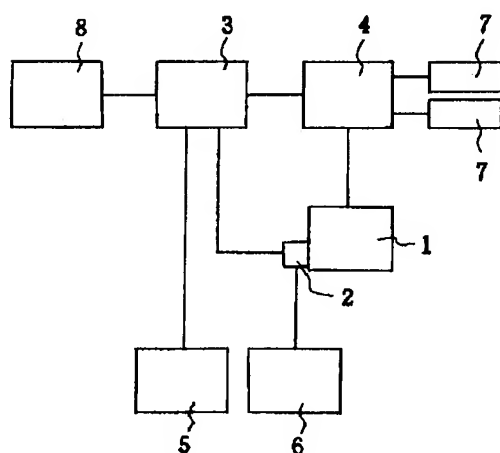
* モニターに表示した正面図である。

【図3】 本考案カラオケ用スロットゲーム機のスロットの各列のこまのキャラクターを示す正面図である。

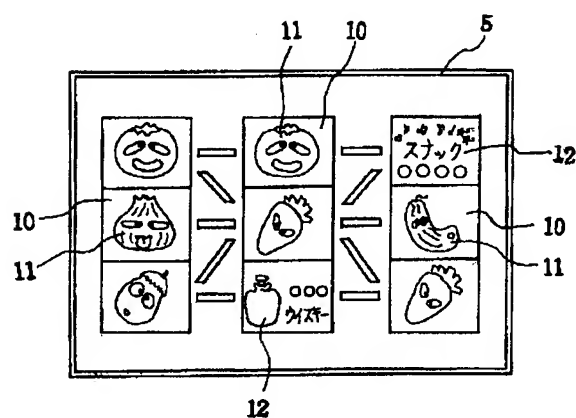
【符号の説明】

- 1 コマンダー
- 3 スロットゲーム機
- 5 モニター
- 9 スロット
- 10 こま
- 11 キャラクター
- 12 広告用キャラクター

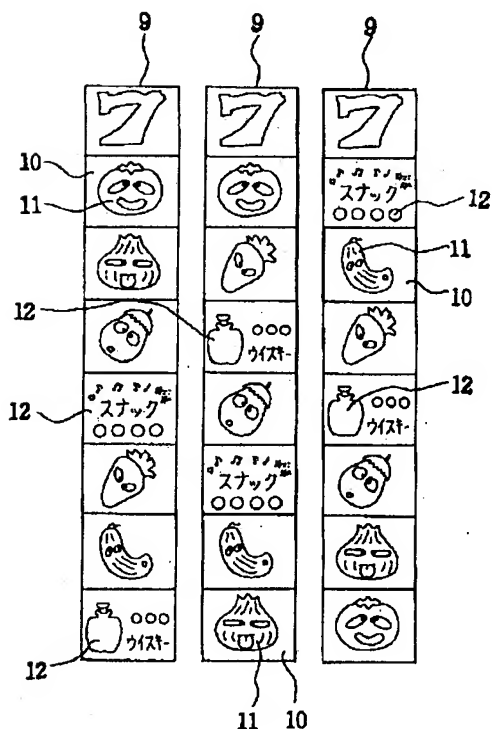
【図1】



【図2】



【図3】



【考案の詳細な説明】**【0001】****【考案の属する技術分野】**

本考案は、カラオケ装置と共に使用され、カラオケ曲間の曲待ち時にモニターに表示され、数種のキャラクターを表示したこまが回転し、止まった時のこまの組み合わせで当たりを決めるカラオケ用スロットゲーム機に関するものである。

【0002】**【従来の技術】**

従来、飲食店やカラオケハウス等に設置されているカラオケ装置に、付加機能としてカラオケ曲間の曲待ち時にモニターにスロットゲームが表示されるものが存在する。

このスロットゲームに表示されるこまのキャラクターとして、従来は果物、野菜、数字等が表示されている。

【0003】**【考案が解決しようとする課題】**

従来のカラオケ用スロットゲーム機により、モニターに表示されるスロットゲームのこまのキャラクターとしては、上記の様に果物、野菜、数字等が殆どであるが、これ等のキャラクターが表示されたこまが止まった時のこまの組み合わせで当たりが決まるこの種のゲームでは、顧客はモニターに表示されるキャラクターの種類を無意識のうちに覚え、既に止まっている横の列のこまが止まりそうになると、既に止まっている列のキャラクターと同じキャラクターが止まってくれるよう、熱中のあまり自然とそのキャラクターを口に出し呼ぶようになる。

しかし、従来のキャラクターの種類では顧客はゲームの終了と共に、以後はキャラクターに関し何も意識の内に残るものはないのである。

【0004】

上記点より本考案は、カラオケ曲間の曲待ち時にモニターに表示されるスロットゲームのキャラクターに広告用キャラクターを設けて、顧客にこの広告を容易に覚えてもらうことのできるカラオケ用スロットゲーム機を提供しようとするものである。

【0005】**【課題を解決するための手段】**

本考案は、カラオケ用モニターにカラオケ曲間の曲待ち時に表示されると共に、カラオケ用制御端末に連結されたスロットゲーム機のスロットのこまに、店名、商品名等、広告となる文字、絵柄等を表示した広告用キャラクターを設けたため、顧客はスロットゲームを楽しみながら自然とモニターの映像中の広告用キャラクターを、無意識の内に覚えてしまうのである。

【0006】

そして、スロットゲームに熱中すると、スロットの各列の止まって欲しいキャラクターを自然と口に出し、そのうち広告内容がスロットゲーム終了後も意識の内に残るようになる。

【0007】**【考案の実施の形態】**

以下、本考案の一実施の形態を図面に基づき説明する。

図1は本考案カラオケ用スロットゲーム機を設けたカラオケ装置の一実施の形態を示す系統図、図2は本考案カラオケ用スロットゲーム機のゲームをモニターに表示した正面図、図3は同上のスロットの各列のこまのキャラクターを示す正面図である。

【0008】

図1のカラオケ装置は、制御端末としてのコマンダー1の課金装置制御端子2とスロットゲーム機3を接続した場合を示しているものである。

制御端末としては、コマンダー1は一般的であるが、オーディオアンプ4が制御する場合もある。

【0009】

スロットゲーム機3のゲームはモニター5に表示される。

課金装置制御端子2は課金装置6に接続され、接続されることにより作動可能状態となる。

課金装置6として、コインボックス、ビルボックス、カードシステム等が使用され、課金装置制御端子2はコイン等の有無を判断し、カラオケ曲の演奏の許可

、不許可、カラオケ演奏の終了を判断する。

【0010】

そして、カラオケ曲の演奏が終了すると、課金装置制御端子2より終了の信号がスロットゲーム機3に伝達され、スロットゲームがモニター5に表示可能となる。尚、図中7はスピーカ、8はマイクである。

【0011】

スロットゲーム機3の表示画面は図面では3列のスロット9が設けられ各列の同数のこま10に数種類のキャラクター11が夫々同数配設されている。

そして、各列のこま10に、飲食店の店名、ホテルの名称、酒等の商品名等その他広告となる文字、絵柄等を表示した広告用キャラクター12が設けられている。

広告用キャラクター12はスロットの列中適当数設けられる。勿論、総て広告用キャラクター12としてもよい。

【0012】

【考案の効果】

本考案に依れば、カラオケ曲間の曲待ち時に楽しむスロットゲームのスロットのこまに店名、商品名等、広告となる文字、絵柄等を表示した広告用キャラクターを設けたため、飲食店では自分の店名、酒の名前等を表示すれば、顧客に店名、酒の名前等を容易に覚えてもらうことができる。

そして店名等広告用キャラクターで当たった場合、特に賞品を豪華にする等種々に趣向をこらすことができる。

又、カラオケハウス等では飲食店やホテル等の広告のみならず広く一般向きの広告も可能である。